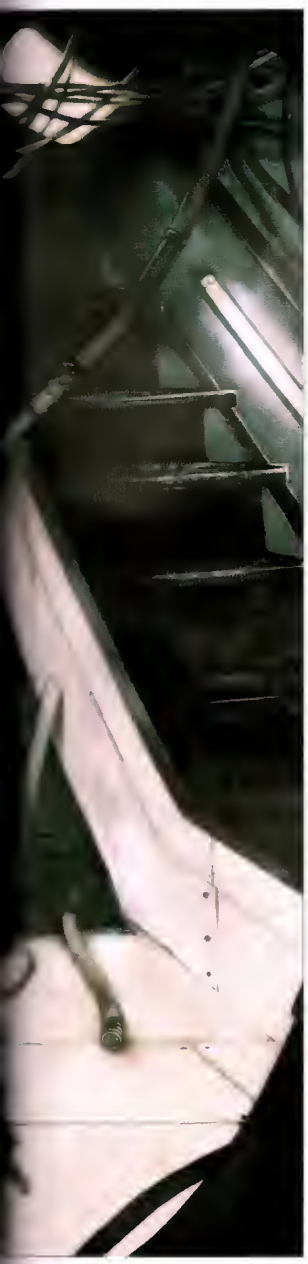
イ・スルギ



2005 ©Nexon <ZerA : imperan intrigue>

2002 オリジナルイラスト

2004 ©Nexon <ZerA : imperan intrigue>

ZerA

IMPERAN INTRIGUE

NEXON

2004 ©Nexon <ZerA : imperan

2004 ©Nexon <ZerA : imperan intrigue>

イ・スルギ インタビュー

生まれた年、国を教えて下さい。

一九七七年、韓国ソウルです。

初めてした絵の仕事は何ですか?

十九歳のとき、広告のストーリーボードイラストを描いたのが最初でした。マーカーを使って描きました。

今、あなたがしている仕事は何ですか?

NEXONで「ZerA」というMMORPGのアートディレクターを担当しています。キャラクターデザインと、広告のためのイラストも担当しています。

絵を描く使用ソフトを教えて下さい。

PhotoshopとPainterを使ってます。Painterは6.1を使っています。

好きなクリエイターは誰ですか?

アメコミ作家の中で、ロバート・クラムが好きです。彼の情熱と、その世界観から多くのインスピレーションと刺激をうけました。

どんなモチーフやイメージの絵を描くのが好きですか?

私は日々、色んな新しいものを見ては刺激を受けています。それまでは関心が無かったものでも、ひょんな事から深く観察するようになって、ハマってしまったり。そんな風に自分の心を揺さぶるようなものを描いていると幸せです。

肌に透明感があって、リアルです。描き方は昔と比べて変化していますか?

以前と比べて、確実に「ここがちがう」という所はあまりないと思います。でも、確かにゲームのキャラクター達がより現実的に見えるように、質感の表現にかなり力を入れたので、そこが少し違って見えるかもしれませんね。絵の描き方そのものは昔とほとんど変わっていません。

「TESP kids」というのは3Dアニメということですが、どんな作業をしましたか?

フル3Dアニメです。私は、メインキャラクター達といくつかメインになる空間の、設定とイラストの作業をしました。コンテイラストの作業も時々していました。

キャラクターの視線が強くて印象的です。人物を描くときに気を付けていることはありますか?

視線が強く見えるというのは嬉しいですね。私がキャラクターを描く時に、ポーズや衣装のデザインより重要視しているのは雰囲気です。キャラクターの感情や雰囲気。単純に言うと、ムードって事なんですけど。

将来、どのようなプロジェクトをしたいと思いますか?

それは、まだよく分かりません。その都度、心惹かれる何かがあったら、ハマってしまおうと思っています。今は、ちょっとライトなものでもいいので、「新しい何か」を求めているという感じですね。

ウェブサイトがあれば教えてください。

WWW.JOSHCLUB.NET

「ZerA」を担当してからは、掲示板を見るくらいしか出来ていないのですが、近いうちに更新したいと思っています。

2003 オリジナルイラスト

2005 ア

004 ©Nexon <ZerA : imperan intrigue>

2005 オリジナル

Korean Illustration
Chapter 06 ~ Isurugi
has been brought
to you by:

The Rabbit Reich

Supplier:
funny_bunny

Scanners:
Whopper,
funny_bunny

Editors:
holstein, funny_bunny,
Kawaii Pattycakes

Cliques of the Rabbit Reich